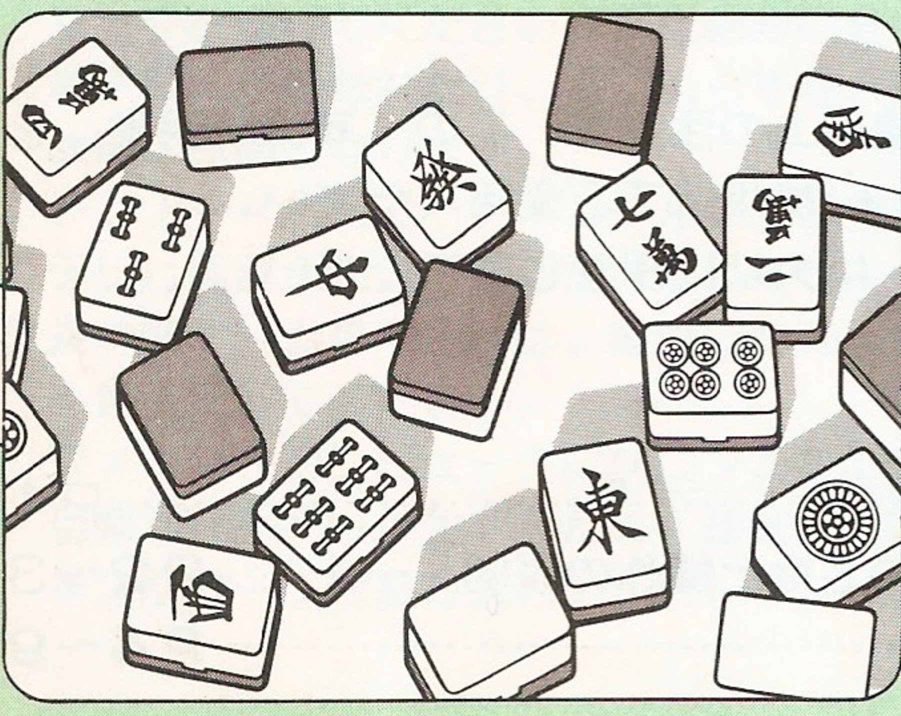
ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY



麻雀

〈HVC-MJ〉

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂®ファミリーコンピュータ カセット・麻雀(HVC-MJ)®をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

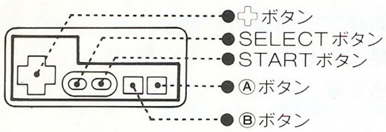
目次

１．使用上の注意……………………………………………………Ｐ１
２．コントローラー各部の名称と操作の説明……………Ｐ２～３
３．麻雀の遊び方…………………………………………………Ｐ４～９

1.使用上の注意

1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2) 端子部に手を触れたり、水にぬらす等、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
4) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5) 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
6) ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。
※スクリーン投影方式のテレビ

2.コントローラー各部の名称と操作の説明



■牌をつもる：Ⓐボタンを押す。

■牌を捨てる：✚ボタンでカーソル（□印）を捨てる牌の上に移動し、Ⓐボタンを押す。

■ロン（つもあがり）をする
：✚ボタンでモードを「アガリ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

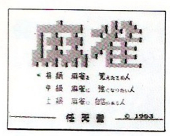
■リーチをかける：✚ボタンでモードを「リーチ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■ポンをする　：✚ボタンでモードを「ポン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■チーをする　：✚ボタンでモードを「チー」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■カンをする　：✚ボタンでモードを「カン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

（注）カーソル移動は✚ボタンの左右方向、モード合わせは上下方向を押してください。



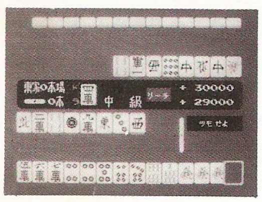
●SELECTボタン
押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに✱が移動しますので、希望する級に合わせてください。

●STARTボタン
押すとSELECTボタンでセットした級でゲームが始まります。

《ポーズ機能》 ゲームの途中でプレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※ゲームの得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。
※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。
※本麻雀ゲームはⅠ・Ⅱどちらのコントローラーでもはたらきます。
※チーまたは暗槓で複数とおりの組み合わせがある場合は、「選択せよ」の表示が出て牌が緑色に変わり、点滅します。カーソルをチーまたはカンしたい牌の所へ動かし、点滅を止めてⒶまたはⒷボタンを押してください。
※リーチ直後で捨牌をする前なら、Ⓑボタンをもう1度押すことによってリーチを解除することができます。

3.遊び方



本麻雀ゲームは、初・中・上級と3つのレベルに分かれており、各級に応じてコンピュータの腕前が変わります。
その他、各級には次のような機能があります。

初級：チョンボがでないように〝できません〟と表示をします。
中級：チョンボをした時は、親12000点・子8000点が減算されます(上級も同様)。
上級：約12秒の持ち時間しかありません。制限時間が過ぎると自動的に牌を切ったり、つもったりします。3秒前に警報音が鳴り、メッセージが赤色になります。

半荘は東1局→東2局→南1局→南2局で終了します。東家(親)はあなたから始まり、1局ごとに交代します。
半荘が終った時点で持ち点の多い方が1勝となり、先に3勝した方が勝ちとなります。ただし、半荘が終った時点で同点の場合は、得点差が出るまで半々荘(親を1回ずつ)局を進めます。

■ルール

- 0本場〜3本場までは一飜しばり、4本場からは二飜しばりです。
  (注)本場の表示は9本場を越えると順次　0、1、2…となりますが内容は10、11、12…となっています。
- リーチ棒はあがり取りです。
- くいタンヤオは有効です。
- 親があがったとき、親が聴牌で流局したとき、チョンボが出たときは連荘です。
- 先ヅケルールではありません。
- ドラはすべて現物牌です(表・ウラ・カン)。
- カンドラはソクのりです。
- カンウラドラはありません。
- ノー聴罰符は1500点です。
  但し、流局時は形式聴牌でも有効です(2飜しばりの時も同様)。
- リーチ後は手をかえられません。
- リーチ後、待ちの変わる暗槓はできません。
- ダブル役満はありません。
- 場風は東南回しです。

■役の種類と名称

種　類	名　称		飜（副露）	条　件
役　満	ダイサンゲン	（大三元）		
	スーシーホウ	（四喜和）		
	ツーイーソウ	（字一色）		
	チンロウトウ	（清老頭）		
	リュウイーソウ	（緑一色）		発はなくても可
	スウカンツ	（四槓子）		
	コクシムソウ	（国士無双）		門前のみ
	チュウレンポウト	（九連宝燈）		マンズのみ　門前のみ
	ダイシャリン	（大車輪）		ピンズのみ　門前のみ
	スウアンコウ	（四暗刻）		門前のみ
	テンホウ	（天和）		門前のみ
	チイホウ	（地和）		門前のみ
	レンホウ	（人和）		門前のみ
6 飜 役	チンイツ	（清一色）	5	
3 飜 役	ジュンチャン	（純全帯ㄙ）	2	
	ホンイツ	（混一色）	2	
	リャンペイ	（二盃口）		門前のみ
2 飜 役	サンショク	（三色同順）	1	
	イッツウ	（一気通貫）	1	

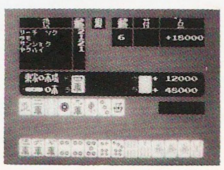
種　類	名　称		飜（副露）	条　件
2 飜 役	チャンタ	（全帯ㄙ）	1	
	トイトイ	（対々和）		
	ドウポン	（三色同刻）		
	ショウサン	（小三元）		
	ホンロウ	（混老頭）		
	サンアン	（三暗刻）		
	サンカンツ	（三槓子）		
	チートイツ	（七対子）		門前のみ
	ダブルリーチ	（ダブル立直）		門前のみ
1 飜 役	タンヤオ	（断ㄙ九）		
	ピンフ	（平和）		門前のみ
	イーペー	（一盃口）		門前のみ
	リーチ	（立直）		門前のみ
	ソク			門前のみ
	ツモ	（自摸和）		門前のみ
	ハイテイ	（海底和）		
	リンシャン	（嶺上開花）		
	ヤクハイ	（役牌）		

（注）●四槓子は４回目の槓が成立した時点であがりとなります。
●四暗刻は暗槓が含んでも成立します。　●自摸和（ツモ）と平和（ピンフ）とは重複しません。
●チャンカン（槍槓）あがりはありません。

■チョンボの種類と内容

チョンボの種類	内　　容
フリテン	あがり牌が捨ててあるのにコンピュータの捨牌であがった場合
	あがり牌が捨ててあるのにリーチ後あがった場合
	あがり牌が捨ててあるのにリーチ後流局した場合
ヤクナシ	役がないのにあがった場合
	二飜しばりでリーチ後確定役が二飜なかった場合
ノーテン	聴牌していないのにあがった場合
	聴牌していないのにリーチ後流局した場合
	あがり牌を間違えてあがった場合

■得点について



- プレイヤーとコンピュータの持ち点は30,000点からスタートし、各あがり役に応じた配点がおこなわれます。
- 各役と得点については次の得点表どうりです。
- 符計算は１の位を切り上げます。
- 20符の時は30符に切り上げます。

■得点表

翻　　符		30	40	50	60
1	子	1000	1300	1600	１飜増し（30符）
	親	1500	2000	2400	
2		2000	2600	3200	１飜増し（30符）
		2900	3900	4800	
3		3900	5200	6400	１飜増し（30符）
		5800	7700	9600	
4 5	（満　貫）	8000			
		12000			
6 7	（ハネ満）	12000			
		18000			
8 9 10	（倍　満）	16000			
		24000			
11 12	（三倍満）	24000			
		36000			
13以上	（役　満）	32000			
		48000			

※70符は１飜増し（40符）
※80符以上は１飜増し（50符）

このゲームは麻雀４人ゲームを２人ゲームにアレンジしてあるため多少実戦ルールと異なる場合がありますので御了承ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂株式会社

本社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541－6113番(代表)
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL.(03)3254－1781番(代表)
大阪支店	〒542	大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号 TEL.(06) 245－4155番(代表)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.(052)571－2506番(代表)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)621－0513番(代表)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.(0862)52－1821番(代表)